

## Sosialisasi Cabang Olahraga Bola Voli Menggunakan Media Interaktif

Muhammad Syaleh<sup>1</sup>, Akifah Khansa Zikhrillah Rida<sup>2</sup>, Gloria Elina Ginting<sup>3</sup>,  
Habibul Basyir<sup>4</sup>, Franroso Pininggit Simatupang<sup>5</sup>, Dimas Pranowo<sup>6</sup>, Forman  
Juniar<sup>7</sup>, Gilang Voldita<sup>8</sup>, Dhea Reni Anggraini<sup>9</sup>, Gomgom Imanuel Naibaho<sup>10</sup>,  
Fransiscus Xaverius Masco Ginting<sup>11</sup>, Dian Syahputra Pohan<sup>12</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12</sup> Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Indonesia

### Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Syaleh

E-mail: [msyaleh3@gmail.com](mailto:msyaleh3@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk memberikan solusi untuk peserta didik yang belum memiliki media pembelajaran untuk cabang olahraga permainan bolavoli dengan mengembangkan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif. Media interaktif permainan bolavoli yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Dalam pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMA Negeri 16 Medan menggunakan model pengembangan Research and Development yang telah dimodifikasi yaitu hanya mengambil 7 langkah dari 10 langkah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif pada uji coba (kelompok kecil) dengan subjek penelitian sebanyak 8 siswa memperoleh hasil 86,4% dan pada uji coba lapangan (kelompok besar) dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa memperoleh hasil 93,6%. Dari hasil penelitian tersebut maka produk berupa media interaktif permainan bolavoli dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah terciptanya media interaktif permainan bolavoli yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa SMA Negeri 16 Medan.

**Kata kunci** - Pembelajaran, Permainan Bolavoli, Media Interaktif

### Abstract

This research and development aims to provide a solution for students who do not yet have learning media for the sport of volleyball by developing volleyball learning using interactive media. The resulting interactive volleyball game media can be used as a learning medium for students and educators. In developing volleyball game learning using interactive media at SMA Negeri 16 Medan using a modified Research and Development development model, namely taking only 7 steps out of 10 steps. The data analysis technique used in this research is a descriptive analysis technique with percentages. Research and development of volleyball game learning using interactive media in trials (small groups) with research subjects of 8 students obtained results of 86.4% and in field trials (large groups) with research subjects of 30 students obtained results of 93.6%. From the results of this research, the product in the form of interactive volleyball game media was declared suitable for use. The final result of this research and development is the creation of interactive volleyball game media which can be used as a learning medium for students at SMA Negeri 16 Medan.

**Keywords** - Learning, Volleyball Games, Interactive Media

## **PENDAHULUAN**

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah. Pengetahuan yang diperoleh berupa fakta, konsep, generalisasi masalah yang ada, sehingga penelitian dapat membantu dalam proses pembelajaran terutama pada bidang pendidikan jasmani dan kesehatan. Pemecahan masalah dalam bidang pendidikan dan pembelajaran dalam lingkungan sekolah sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, tuntutan masyarakat terhadap penelitian yang dapat memecahkan masalah praktis semakin mendesak untuk dilakukan. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang mampu mengatasi masalah tersebut.

Penelitian pengembangan (research and development) merupakan penelitian yang berorientasi untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan menghasilkan produk yang dapat langsung dimanfaatkan. Misalnya, mengembangkan media pembelajaran. Hasil pengembangan akan diujicobakan kemudian direvisi sampai hasilnya dinyatakan layak untuk digunakan. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mempelajari suatu teori atau konsep untuk membuat suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Oleh karena itu, usaha yang dilakukan secara ilmiah untuk memecahkan masalah dengan mengembangkan suatu produk sesuai dengan prosedur dan hasil dari produk tersebut yang bermanfaat serta dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengembangkan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif yang mengacu pada model pengembangan research and development menurut Borg dan Gall (dalam Winarno, 2011:77) yang terdiri dari sepuluh langkah. Semua prosedur penelitian tentu saja bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan. Menurut Ardhana (2002:9) "setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan".

Dari pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan orang dalam kesehariannya akibat adanya stimulus dan respon yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, perilaku, keterampilan yang bersifat konstan atau menetap. Perubahan yang dimaksud bukan pertumbuhan dan perkembangan melainkan perubahan penampilan keterampilan yang berhubungan dengan kecakapan keterampilan dan kecakapan persepsi. Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Pembelajaran merupakan penyampaian berbagai informasi dan aktifitas yang diarahkan untuk memudahkan pencapaian tujuan belajar secara spesifik dan diharapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:297), pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang di dalamnya terdapat berbagai unsur manusiawi, material, fasilitas dan perlengkapan agar orang yang melakukan pembelajaran melibatkan diri dalam perilaku dan menerima respon yang spesifik untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran juga merupakan penyampaian informasi dan aktifitas yang diarahkan untuk mempermudah tujuan belajar secara spesifik dan diharapkan. Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media.

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau alat bantu yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna untuk mencapai tujuan pengajaran. Media yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar anak didik, merangsang anak didik untuk belajar dengan penuh semangat dan berguna untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Ada dua jenis media pembelajaran, yaitu media pembelajaran sederhana seperti papan tulis, buku dan modul, sedangkan media pembelajaran modern meliputi komputer dan internet".

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih, dunia pendidikan

membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengimbangnya. Pendidikan jasmani selalu berhubungan dengan aktivitas fisik, namun media pembelajaran seperti media komputer juga sangat diperlukan. Hal ini bertujuan agar mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tidak terkesan membosankan dan ketinggalan zaman. Media interaktif merupakan media pembelajaran yang paling disenangi oleh peserta didik. Media interaktif merupakan suatu media sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media yang melibatkan teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

## **METODE**

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan Research and Development dari Borg and Gall (dalam Winarno, 2011:77) yang terdiri dari sepuluh langkah. Semua prosedur penelitian tentu saja buka merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan. Menurut Ardana (2002:9) "setiap pengembangan tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan". Oleh karena penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 16 Medan dengan subyek berjumlah 30 siswa, maka langkah ke 8 sampai 10 tidak dilaksanakan. Adapun sistematika dari metode penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan berupa wawancara yang ditujukan kepada guru pendidikan jasmani, observasi dan kuesioner kepada siswa; (2) Pengembangan bentuk produk awal berupa rancangan produk; (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli pembelajaran Penjasorkes, satu ahli media dan satu ahli permainan bolavoli serta melakukan uji coba; (4) Revisi produk pertama; (5) Uji coba lapangan dengan mengujicobakan hasil revisi pertama kepada kelompok besar; (6) Revisi produk akhir sesuai hasil uji lapangan; (7) Hasil akhir produk.

Subjek yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (a) subjek sebagai penelitian awal (analisis kebutuhan) dilakukan kepada 10 siswa SMA Negeri 16 Medan; (b) Subjek evaluasi ahli terdiri dari seorang ahli pembelajaran Penjasorkes, seorang ahli permainan bolavoli dan seorang ahli media; (c) Subjek uji coba (kelompok kecil) adalah 8 siswa SMA Negeri 16 Medan; (d) Subjek uji lapangan (kelompok besar) adalah 30 siswa SMA Negeri 16 Medan. Jenis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penelitian awal, berupa kuesioner yang diberikan kepada 10 siswa SMA Negeri 16 Medan, sedangkan data kualitatif diperoleh dari tinjauan para ahli yaitu 1 orang ahli pembelajaran Penjasorkes, 1 orang ahli media dan 1 orang ahli permainan bolavoli.. (10)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil analisis kebutuhan dengan metode penyebaran angket/kuisisioner terhadap 10 siswa kelas X, XI dan XII SMA Negeri 16 Medan yang dipilih secara acak, 100% siswa pernah mendapatkan pelajaran permainan bolavoli, 100% siswa menyatakan kompetensi dasar permainan bolavoli berupa teori dan praktek, 100% siswa menggunakan buku sebagai media pembelajaran, 80% siswa tidak menyukai media cetak berupa buku, 100% siswa menyatakan belum pernah mendapatkan materi permainan bolavoli menggunakan media interaktif, 100% siswa menyatakan bahwa di sekolah mereka memiliki laboratorium komputer, 100% siswa menyatakan bisa mengoperasikan komputer dan 100% siswa membutuhkan media interaktif permainan bolavoli sebagai media pembelajaran.

Data dari evaluasi ahli pembelajaran Penjasorkes yaitu oleh Handoko Prayetno, S.Pd yang menjabat sebagai guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 16 Medan. Tujuan dari evaluasi ahli ini adalah untuk memperoleh masukan atau saran demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang akan dikembangkan. Persentase hasil evaluasi ahli pembelajaran Penjasorkes adalah 87,5%. Menurut

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

kriteria yang ditetapkan dan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif memenuhi kriteria baik karena termasuk dalam kategori 76-100%, jadi pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di SMA Negeri 16 Medan. Akan tetapi terdapat beberapa saran oleh ahli pembelajaran Penjasorkes yang harus dilakukan, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut: (a) Materi tentang sarana dan prasarana dalam permainan bolavoli dilengkapi agar menjadi pembahasan yang utuh; (b) Gambar pada teknik dasar diperjelas; (c) Materi pada teknik dasar diperluas sehingga lebih jelas; (d) Ditambahkan lagi tugas atau kewenangan wasit pada bab perwasitan permainan bolavoli.

Data evaluasi ahli permainan bolavoli yaitu oleh Indra, S.Pd yang menjabat sebagai guru pendidikan jasmani di SMK Sinar Husni Medan dan pelatih bolavoli club TVRI. Tujuan dari evaluasi ahli ini adalah untuk memperoleh masukan atau saran demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang akan dikembangkan. Persentase hasil evaluasi ahli permainan bolavoli adalah 91,1%. Menurut kriteria yang ditetapkan dan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif memenuhi kriteria baik karena termasuk dalam kategori 76-100%, jadi pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di SMA Negeri 16 Medan. Akan tetapi terdapat beberapa saran oleh ahli permainan bolavoli yang harus dilakukan, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut: (a) Pada materi teknik dasar diberi tahapan atau langkah-langkah untuk melakukan gerakan pada teknik dasar (blok, smash, servis bawah, servis atas, pasing bawah dan pasing atas); (b) Pada materi peraturan permainan bolavoli pada media interaktif ada beberapa pernyataan yang kurang sesuai dengan peraturan permainan bolavoli

Data evaluasi ahli media yaitu oleh Muhammad Syaleh, S.Pd., M.Pd yang menjabat sebagai dosen STOK Bina Guna. Tujuan dari evaluasi ahli ini adalah untuk memperoleh masukan atau saran demi perbaikan atau kesempurnaan rancangan produk yang akan dikembangkan. Persentase hasil evaluasi ahli media adalah 89,6%. Menurut kriteria yang ditetapkan dan analisis persentase dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif memenuhi kriteria baik karena termasuk dalam kategori 76-100%, jadi pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di SMA Negeri 16 Medan. Akan tetapi terdapat beberapa saran oleh ahli media yang harus dilakukan, saran-saran tersebut antara lain sebagai berikut: (a) Warna font pada setiap slide disesuaikan dengan warna gambar latar (background); (b) Efek suara transisi pada setiap slide disamakan dengan slide berikutnya; (c) Pemilihan jenis huruf (font) yang digunakan lebih tepat agar lebih menarik, (d) Ukuran gambar pada setiap slide diperbesar agar terlihat jelas.

Data hasil uji coba (kelompok kecil) pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMA Negeri 16 Medan dengan subjek penelitian sebanyak 8 siswa kelas X, XI dan XII yang dipilih secara acak diperoleh persentase 80,2% dan dapat dikatakan (Baik). Sehingga produk pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 16 Medan.



**Gambar 1.**  
Tampilan Teknik Dasar Bola Voli



**Gambar 2.**  
Saat melihat tutorial cara menggunakan media interaktif

## KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMA Negeri 16 Medan menggunakan metode penelitian sebagai berikut: observasi awal dengan menggunakan wawancara dan angket analisis kebutuhan, pembuatan produk awal, uji ahli (ahli pembelajaran Penjasorkes, ahli permainan bolavoli dan ahli media), uji kelompok kecil, revisi awal, uji kelompok besar dan dilanjutkan dengan revisi akhir. Dari hasil analisis data diperoleh hasil yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMA Negeri 16 Medan ini secara umum termasuk pada kategori "Baik" sehingga produk ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 16 Medan. Demikian kesimpulan dan saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di SMA Negeri 16 Medan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna yang telah membantu kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik, Serta kepada Semua pihak yang sudah membantu Pengabdian ini sampai dengan Selesai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ardhana, Wayan. 2002. Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran. Malang: Universitas Negeri Malang..
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. Standar Isi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Balai Pustaka.
- Muhammad Syaleh (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas Pada Siswa Kelas VII SMP. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpsi/article/view/6494>.
- Winarno, M. E. 2011. Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani. Malang: Media Cakrawala Utama Press.